



NEW
RELEASES

KEEP A LOOK-OUT

for these 'Blockbusters' at your local software dealer—these are just the crest of the best from the big names in all-action computer games.



FRANKIE

GOES TO HOLLYWOOD



WELCOME TO THE PLEASUREGAME



COMMODORE 64



FRANKIE

GOES TO HOLLYWOOD



WELCOME TO THE PLEASUREGAME

The program code, graphic representation and artwork of Frankie Goes to Hollywood, 'the Computer Game', are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide.
Made in the U.K.



FRANKIE GOES TO
HOLLYWOOD

THE GAME

Game design
OCEAN/DENTON DESIGNS

Cover illustration
BOB WAKELIN/W. STEVE BLOWER

Packaging Design
W. STEVE BLOWER

Produced by
D. C. WARD

With many thanks to BILL BARNA

©1985 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD   

RELAX

Written by
GILL/JOHNSON/O'TOOLE

Produced by
TREVOR HORN

Published by
PERFECT SONGS

© + © 1983 ZANG TUMB TUUM



THE
CREDITS



THE GAME

Frankie hat für Ihre Reise von Mundanesville durch den Pleasure Dom über 60 Aufgaben bereit. Aufgaben bestehen aus einer Palette von einfachen, trivialen Leistungen bis hin zu tapferen Heldentaten; die Geschick und Intelligenz erfordern.

Nach jeder abgeschlossenen Aufgabe zeigt Ihnen eine Wertungstabelle die Zunahme in den verschiedenen Elementen Ihrer Persönlichkeit und es werden Pleasurepunkte vergeben.

Es ist Ihr Ziel, eine vollständige Person zu werden und um dies zu erzielen müssen Sie die Spitze der Wertungstabelle (wenn über den Persönlichkeitsfaktoren das Wort BANG aufleuchtet) und 87.000 Pleasurepunkte erreichen. Diese Kombination bietet Ihnen den Mindestbedarf (99%) eine komplette Person, um nach der speziellen Tür zu suchen – die Tür zur höchsten Erfahrung – dem Zentrum des Pleasuredomes.

Frankie le ha enviado a usted más de 60 tareas que realizar durante su viaje desde la ciudad de Mundanesville pasando por la Cúpula del Placer. Las tareas van desde cosas triviales a hazañas heroicas y han de llevarse a cabo a base de habilidad e inteligencia.

Cada vez que usted termine estos desafíos un gráfico de barras le indicará su aumento en los diversos elementos de su personalidad y se le otorgarán puntos de Placer.

La meta de usted consiste en convertirse en una persona completa y para conseguirlo usted ha de alcanzar el máximo en los Gráficos de Barras (en cuyo momento se iluminará la palabra BANG (PUM) encima de los factores de personalidad) y llegar a un marcador de 87.000 Puntos de Placer. Esta combinación le concede a usted el requisito mínimo (99% de una persona completa) para ir a la búsqueda de la Puerta Especial – la Puerta que lleva a la Experiencia Última – el corazón de la Cúpula del Placer.

Frankie vous a donné plus de 60 tâches à accomplir durant votre voyage d'Ennuiville au Dome du Plaisir. Certaines sont faciles, d'autres demandent des prouesses d'adresse et d'intelligence.

Chaque fois que vous sortez victorieux d'une épreuve, un tableau à barres vous montrera l'amélioration de divers éléments de votre personnalité et des points de plaisir vous seront attribués.

Votre objectif est de devenir une personne complète et pour ce faire vous devez attendre la partie supérieure du tableau à barres (le mot BANG s'allumera alors au-dessus des facteurs de personnalité) et remporter 87.000 points de plaisir. Cette combinaison vous permet de remplir la condition minimale (être une personne complète à 99 pour cent) pour chercher la Porte Spéciale – Porte de l'Expérience Ultime – Cœur du Dome du Plaisir.

Frankie have sent you over 60 tasks in your journey from Mundanesville through the Pleasure Dome. Tasks ranging from the trivial, to heroic feats of skill and intelligence.



Whenever you complete these challenges a bar-chart will show your increase in the various elements of your personality and Pleasure points will be awarded.

Your goal is to become a complete person and to achieve this you must reach the top on the Bar Charts (when the word BANG will light up above the personality factors) and achieve a score of 87,000 Pleasure Points. This combination awards you the minimum requirement (99% a complete person) to search for the Special Door – the Door to the Ultimate Experience – the heart of the Pleasure Dome.



THE GAME



YOUR

CONTROLS

LOADING CASSETTE

Before loading ensure that all peripherals such as disc drive or printer are disconnected. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning.

Ensure that all the leads are connected. Type: **LOAD (return)**. The screen message should follow; press **PLAY** on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

DISC:
Insert joystick, if used, into joystick port two of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer. Insert the game disk into the drive with the label facing upwards. Type: **LOAD "FRANKIE", 8,1 (return)**. The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

KEYBOARD

After acquainting yourself with the keyboard controls, on the following page, study the joystick controls and the full repertoire of movements available—all these movements can be achieved through using relevant combinations of keys.

Ihre Steuerungen

LADEN

Kassette

Stellen Sie vor dem Laden fest, ob alle Peripheriegeräte, wie Diskettenlaufwerk oder Drucker, angeschlossen sind. Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Kassettenrekorder ein und versichern Sie sich, ob Sie ganz zurückgespielt ist. Kontrollieren Sie, ob alle Leitungen angeschlossen sind.
Tippen Sie **LOAD (Rücksperrtaste)**. Das Bildschirmescheit sollte erscheinen. Drücken Sie **PLAY** am Rekorder. Dieses Programm lädt sich automatisch. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, daß Bildschirmweisungen folgen.

Diskette

Den Joystick, falls er verwendet wird, in den Jockystick-Port 2 Ihres Commodore 64 einstecken. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk ein und drücken den Computer. Legen Sie die Spieldiskette mit der bedruckten Seite nach oben in das Laufwerk ein.
Tippen Sie **LOAD "FRANKIE", 8,1 (Rücksperrtaste)**. Das Einfüllbild wird erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

Testatur

Nachdem Sie die Tastatursteuerung auf der nachfolgenden Seite kennengelernt haben, sollten Sie sich die Joystick-Steuerung und die unterschiedlichen Bewegungsmöglichkeiten ansehen—alle diese Bewegungen können durch zuständige Tastenkombinationen ausgeführt werden.

Vos Commandes

CHARGEMENT

Cassette

Avant le chargement, vérifiez que tous les appareils auxiliaires, tels que l'unité de disque et l'imprimante, sont bien branchés. Placez la cassette dans votre lecteur de cassette Commodore, côté imprimé en haut et assurez-vous qu'elle est enroulée jusqu'au début. Vérifiez que tous les conducteurs sont connectés.

Tapez: **"LOAD" (retour)**. Un message devrait apparaître sur l'écran; appuyez sur **"PLAY"** sur le lecteur. Ce programme se chargera automatiquement. Lorsque le chargement a eu lieu, suivez les instructions données par l'écran.

Disque

Insérez le manège à balle; le cas échéant, dans l'orifice pour manège à balle 2 de votre Commodore 64. Mettez l'unité de disque sous tension puis mettez le lecteur de disque sous tension. Insérez le disque du jeu dans l'unité, étiquette vers le haut.

Tapez: **LOAD "FRANKIE", 8, 1 (retour)**. Le texte de présentation apparaîtra sur l'écran et le programme se chargera alors automatiquement.

Clavier

Après avoir étudié les commandes du clavier, données à la page suivante, étudiez les commandes de manège à balle et tout le répertoire des mouvements possibles. Tous ces mouvements peuvent être obtenus par une combinaison appropriée des touches.

Sus controles

CARGA

Cassette

Antes de cargar asegúrese de que todos los elementos de equipo periférico como el almacenamiento de disco y la impresora estén desconectados. Coloque la cassette en su grabadora de cinta Commodore con el lado impreso cara arriba y asegúrese de que está enrollada de modo que vaya al comienzo por el principio. Asegúrese de que todos los conductores estén conectados.

Marque: **LOAD (CARGA) (retorno)**. A este siguiente mensaje de pantalla, aprieta la tecla de **PLAY** (boca de la grabadora). Este programa se cargará automáticamente. Terminada la carga, siga las instrucciones indicadas en pantalla.

Disco

Inserte la palanca de manido, si se usa, en el portillo de palanca de manido dos de su Commodore 64. Ponga en marcha el accionamiento de disco y luego ponga en marcha el computador. Inserte el disco del juego en el accionamiento con la etiqueta cara arriba.

Marque: **LOAD "FRANKIE", 8, 1 (CARGUESE "FRANKIE") (retorno)**. Aparecerá la introducción en pantalla y el programa se cargará automáticamente.

Teclado

Después de que usted se haya familiarizado con los controles del teclado, indicados en la página siguiente, estudie los controles de palanca de manido y todo el repertorio de movimientos posibles—todos estos movimientos pueden conseguirse usando las combinaciones de teclas pertinentes.



YOUR

CONTROLS



CONTROLS

Testatur / Clavier / Teclado

Für Tastaturnutzung ist von den gegebenen folgenden Seiten ersichtlich. Relevante Tasten sind ROT eingezeichnet. Diese sind: A. FEUER, B. AUFWÄRTS, C. LINKS, D. RECHTS, ABWÄRTS.

Pour les commandes de clavier voir la page 6 face. Les touches correspondantes sont indiquées en ROUGE. Il s'agit des touches suivantes: A. FEUER, B. VERS LE HAUT, C. VERS LA GAUCHE, D. VERS LA DROITE, E. VERS LE BAS.

Los controles del teclado aparecen en la página 6 frente. Las teclas pertinentes son de color ROJO. Las mismas son: A. DISPARO, B. ARRIBA, C. IZQUIERDA, D. DERECHA, E. ABAJO.

Joystick / Manche à Balai / Palanca de Mando

Anweisungen folgen dem Layout oben auf der gegenüberliegenden Seite.

Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die Figur in die gewünschte Richtung zu stellen.

G. Drücken Sie das "FIRE" -Knopf und bewegen Sie den Joystick in die für Figur gewünschter Richtung. Um nach links oder rechts "linkswärts" zu gehen.

H&J. "AFIM" - HÜFTHÖHE und SCHULTERHÖHE. Drücken Sie den "FIRE" -Knopf und bewegen Sie den Joystick wie beschrieben. Diese Bewegungen können falls notwendig, auch zum "ZAP" verwendet werden.

K. Ein leiser Stoß im Joystick bzw. in der Tastatur in die Richtung, die die Figur abgewandt ist, bewirkt diesen Stellung. Um eine Tür zu durchschreiten usw. müssen Sie schuizen in dieser Stellung befinden und dann den Joystick bzw. die Tastatur "AUFWÄRTS" drücken.

Les instructions ont trait aux illustrations à la page 6 face.

F. Déplacer le manche à balai à gauche ou à droite pour déplacer le caractère dans la direction requise.

G. Appuyez sur "FEU" et déplacez le manche à balai dans la sens contraire à celui auquel le caractère fait face pour aller en arrière à gauche ou à droite.

H&J. ATTEINTE - HAUTEUR DE LA TAILLE et HAUTEUR DE L'ÉPAULE. Appuyez sur "FEU" et déplacez le balai de la manière indiquée. Ces mouvements peuvent aussi être utilisés pour attaquer des objets.

K. Un petit coup sur le manche ou sur le bouton de la sens opposé à celui vers lequel le personnage marche permet de décaler cette position. Pour venir par une porte etc., vous devez être dans cette position puis pousser le manche/clavier "VERS LE HAUT".

Relacione las instrucciones con las ilustraciones en la página 6 frente.

F. Mueva la palanca de mando a la izquierda o a la derecha para desplazar la figura en el sentido deseado.

G. Pulse "FIRE" (DISPARO) y mueva la palanca de mando en dirección contraria a la que está dando frente a la figura, a fin de hacerla caminar hacia atrás a la izquierda o a la derecha.

H&J. ALCANCE - ALTURA DE LA CINTURA y ALTURA DEL HOMBRO. Pulse "FIRE" y mueva la palanca de mando como se indica. Estos movimientos también pueden usarse para "DEJAR FUERA DE COMBATE" a los enemigos.

K. Un cierto movimiento rápido con la palanca de mando o un toque rápido del teclado, en dirección opuesta a aquella a que se enfrenta la figura, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Un certain mouvement rapide avec la palanca de mando ou un toque rapide du clavier, en direction opposée à celle à que se enfrenta la figure, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado a "ARRIBA".

Relevant keys are indicated in RED.



These controls will also operate the CURSOR FINGER when required.

JOYSTICK



PUSH JOYSTICK IN OPPOSITE DIRECTION TO WALK LEFT.



PUSH JOYSTICK IN OPPOSITE DIRECTION TO WALK RIGHT.



REACH - WAIST HEIGHT



REACH - SHOULDER HEIGHT

THESE MOVEMENTS CAN ALSO BE USED TO "ZAP" WHEN REQUIRED.

(K)



TO ENTER A DOOR ETC. YOU MUST BE IN THIS POSITION THEN PUSH JOYSTICK/KEYBOARD "UP".

A slight shift on the joystick/keyboard in opposite direction to which figure is moving will achieve this position.

TO CLOSE "INVENTORY" WINDOW OR ANY WINDOW IN WHICH THE "CURSOR FINGER" IS USED, MOVE "CURSOR FINGER" TO "QUIT" ICON AND PRESS "FIRE".

TO PICK UP OBJECTS EITHER TOUCH OR STAND OVER OBJECT AND PRESS "FIRE" BUTTON AND "UP".

Push joystick/KEYBOARD controls in opposite direction to which figure is moving. "DOWN". You may then use object/objects you are carrying moving "CURSOR FINGER" to chosen object and pressing "FIRE" button.



CONTROLS



THE
GAME

PLAY



You begin your adventure devoid of personality in an environment of suburban boredom, but don't be put off by

ennui, all may not be as it appears! There are different streets and different houses, take nothing for granted. Touch everything, explore, probe, experiment – your curiosity will be rewarded. Pick up objects – some of these will help you now, others you will need to survive and succeed in the Pleasure Dome. Remember you can only carry 8 objects at a time so you need to be selective about the items you take with you, once abandoned they may not be used again.

YOUR INVENTORY



You may check your inventory at any time by pressing the FIRE button and moving the joystick downwards.

To resume play immediately use the QUIT icon to close window.

DAS SPIEL Spielen

Sie beginnen Ihr Abenteuer ohne Persönlichkeit in einer Umgebung vorstädtischer Langeweile. Lassen Sie sich über durch den Frieden nicht betören, es ist nicht alles wie es scheint! Es gibt verschiedene Straßen und unterschiedliche Häuser, es soll jedoch nichts als selbstverständlich betrachtet werden. Berühren Sie alles, forschen Sie, probieren Sie, experimentieren Sie – Ihre Neugierde wird sich lohnen, sammeln Sie Gegenstände – manche werden Ihnen sofort helfen und andere werden Sie gebräuchern, um im Pleasuredom zu überleben und Erfolg zu haben. Vergessen Sie nicht, daß Sie nur 8 Gegenstände zur gleichen Zeit tragen können. Sie müssen daher alle Gegenstände, die Sie mitnehmen gut auswählen, Gegenstände, die Sie losgelassen, können nicht mehr verwendet werden.

Le Jeu

Lorsque votre aventure commence, vous êtes dépourvu de personnalité et vous vous trouvez dans une banlieue triste mais ne vous laissez pas décourager par l'ennui car il ne faut pas se fier aux apparences! Il y a différentes rues et différentes maisons, ne tenez rien pour acquis. Touchez tout, explorez, sondez, expérimentez – votre curiosité sera récompensée. Ramassez des objets – certains d'entre eux vous aideront maintenant, d'autres seront nécessaires à votre survie et à votre succès dans le Dôme du Plaisir. N'oubliez pas que vous ne pouvez porter que 8 objets à la fois, vous devez donc les choisir avec soin, car une fois que vous les abandonnez vous ne pouvez plus les reprendre.

EL JUEGO Para jugar

Usted comienza su aventura carente de personalidad, en un ambiente de aburrimiento suburbano, pero ¡no dejes que el hastío te engañe! No todo es tal como parece! Hay calles diferentes y diferentes casas, no se confíe por nada. Toca todo, explora, comprueba, experimenta – su curiosidad será recompensada. Toma objetos – algunos le ayudarán ahora, otros los necesitará para sobrevivir y conseguir el éxito en la Cúpula del Placer. Recuerde que usted sólo puede llevar 8 objetos a la vez y por lo tanto necesita saber elegir los que toma con usted, una vez abandonados ya no pueden usarse otra vez.

Ihr Inventar

Sie können Ihr Inventar jederzeit kontrollieren, indem Sie den 'FIRE' – Knopf drücken und den Joystick abwärts bewegen. Um das Spiel sofort wider aufzunehmen, müssen Sie die 'QUIT' – Ikone verwenden, um das Fenster zu schließen.

Votre Inventaire

Vous pouvez à tout moment vérifier votre inventaire en appuyant sur le bouton 'FIRE' (FEU) et en abaissant le manche à balai. Pour recommencer immédiatement le jeu, utiliser l'icône 'ABANDON' pour fermer la fenêtre.

Su inventario

Usted puede comprobar su inventario en cualquier momento apretando el pulsador de FIRE (DISPARO) y moviendo la palanca de mando hacia abajo. Para volver a jugar use inmediatamente la imagen QUIT (ABANDONO) para cerrar la ventanilla.



THE
GAME

PLAY



THE
GAME

PLAY

Halten Sie sich immer vor Überraschungen! Während Sie die verschiedenen Aspekte des täglichen Lebens erforschen, werden Ihnen immer später stolpern Sie über einen.

Lorsque vous explorez les divers aspects de la vie quotidienne, ne perdez pas la tête car à un moment ou un autre vous allez enlever au ...

A medida que usted vaya explorando los aspectos de la vida diaria, manténgase alerta ya que pronto a tropezará sobre uno.

Mysteriösen Mord

Sie werden eine Leiche entdecken, was ist der Mörder? Lösen Sie das Rätsel systematisch. Verfolgen Sie die Elemente und lassen geschickt zu helfen, die in dem Fenster aufzuwachen. Kehren Sie zur Szene des Verbrechens zurück, wenn ein Fenster erscheint, das alle möglichen Verdachtspersonen anzeigt. Ziehen Sie mit dem Cursor-Finger einen Mörder.

EIN TIP: Notieren Sie sich alle Hinweise, die Ihren Untersuchungen dienlich sein könnten. Auf der Suche nach ihrer Persönlichkeit müssen Sie das verwenden, was aus dem täglichen Leben entnommen wurde, um alle Anfangselemente zu vervollständigen. Diese Elemente sind innerhalb des Domes durch ein Gangsystem verbunden, die ...

Mystère du Meurtre

Vous trouvez un corps, qui est le meurtrier? Vous devez résoudre ce problème par élimination, trouvez tous les indices ou nombre de vingt-trois, qui apparaissent dans les fenêtres, retournez à la scène du crime, où vous verrez une fenêtre qui nomme tous les suspects possibles. Utilisez le curseur en forme de doigt pour pointer du doigt l'assassin.

Un petit conseil: un système de notation des indices peut vous aider dans votre enquête. Durant le processus de formation de votre personnalité, vous devez utiliser ce qui vous avez appris sur la vie quotidienne pour compléter tous les 'Éléments d'Arcade'. Ces éléments sont reliés à l'intérieur du Dôme par un couloir.

Misterio de Asesinato

Usted se encuentra con un cadáver, ¿quién es el asesino? Resuelva el misterio por un proceso de eliminación. Descubra todos los veintitrés claves que aparecen en las ventanas, retorne a la escena del crimen, y se abrirá entonces una ventana en que se nombran a todos los sospechosos. Use el índice Cursor para indicar al asesino.

APROVECHE UNA AYUDA Puede que le ayude en su investigación un sistema de anotación de las claves. En su momento podrá formar su personalidad, pero usted usará cuanto se ha ganado de la vida diaria para completar todos los 'Elementos de Arcade'. Estos elementos, así se relacionados con la Cúpula en cuanto que están enlazados a ella por un conducto, llamado ...

Korridore der Macht

Sie können sich durch dieses Labyrinth frei im Dom bewegen, wo es ist mit.

Corridors du Pouvoir

Cette Via Éclairée, le permet à usted naviguer librement dans de la Cúpula y connecte aux

Los Pasillos del Poder

Esta Via Escalera le permite a usted moverse libremente dentro de la Cúpula y conecta con.

As you explore the aspects of everyday life, keep your wits about you as sooner or later you will stumble upon the ...

MURDER MYSTERY



You will come across a body, who is the killer? ... Solve the mystery by a process of elimination:- Find all twenty three clues

which appear in windows, return to the scene of the crime, when a window will appear naming all the possible suspects. Use the Cursor Finger to point to the killer.

TIP: A system of noting the clues may help your investigation.

In the quest to form your personality you must use what has been gleaned from everyday life to complete all the 'Arcade Elements'. These elements are linked within the Dome by a conduit, the ...



CORRIDORS OF POWER

This Labyrinth enables you to move at will within the Dome and connects with ➡➡



THE
GAME

PLAY



THE GAME PLAY

Mundanesville (though other routes may also be discovered).

It can be mapped by observing the colour of manhole covers located along its path. Fireballs emerge from the manholes, Zap them and you will create additional exits.

The entrances will appear as the game is played. Learn to use the Corridors well, they will help you succeed in elements that follow and within them (when your personality is completed) will be revealed the door to the very centre of the Pleasure Dome ... The Ultimate Screen.

THE PLEASURE DOME

Inside the Pleasure Dome are a variety of games and puzzles which must all be completed to gain sufficient points to form your personality. Through experience and inspiration you WILL succeed. There are principal entrances into this world of the mind (one from each street), however others can be found but only used once, so be prepared.

These entrances and the ones which will become evident in the Corridors of Power give access to the ...

Mundanesville (andere Rausen können ebenfalls entdeckt werden) verbunden. Es kann genau aufgezichnet werden, durch die Färbung der Schächeldeckel, die entlang des Pfades verteilt sind. Feuerkugeln kommen aus den Schächelöffnungen, falls Sie sie treffen (ZAP), können Sie neue Ausgänge erzeugen. Die Eingänge erscheinen während des Spieles. Lernen Sie, wie Sie die Korridore zu Ihren Gunsten verwenden können, da sie bei den nachfolgenden Elementen recht nützlich sein werden und es wird dem, wenn Ihre Persönlichkeit vollständig ist, die Tür zum Inneren des Plesurdoms erscheinen ... Das entscheidende Bild.

Mundanesville (donque hay otros rousen que pueden descubrirse también). Puede hacerse un mapa mediante la observación del color de las cubiertas de las bocas de inspección situadas a lo largo del camino. De las bocas de inspección emergen bolas de fuego, débales fuera del combate y se tendrán nuevas salidas de escape adicionales. Los accesos aparecerán a medida que vaya jugando el juego. Aprenda a utilizar los Corridores bien, le ayudarán a tener éxito en los elementos que siguen y dentro de ellos (cuando se haya completado su personalidad) se le revelará la puerta que lleva al centro mismo de la Cúpula del Plesur ... La Pantalla Última.

Ensuite, il est possible de trouver d'autres chemins. Il peut être marqué en observant la couleur des bouches d'égout situées le long de son tracé. Des boules de feu sortent des bouches d'égout, attaquez-les et vous créerez des points de sortie supplémentaires. Les entrées apparaîtront à mesure que vous jouez le jeu. Apprenez à bien utiliser les corridors, ils vous aideront à réussir dans les éléments qui suivent et ils ouvriront de nos corridors (lorsque votre personnalité est complétée) se révèle la porte qui permet d'atteindre le véritable centre du Dome du Plesur ... L'Ecran Ultime.

Der Plesuredom

Im Plesuredom warten auf Sie eine Reihe von Spielen und Räsel, die Sie angeht sein müssen, um genügend Punkte zu erzielen und um Ihre Persönlichkeit zu bilden. Durch Erfahrung und Begeisterung WERDEN Sie zu Erfolg kommen. Es gibt Haupteingänge in diese Welt der Gedanken (einen von jeder Straße), es können aber auch andere entdeckt werden, aber nur einmal benutzt werden, besser Sie sich also nicht übersehen. Diese Eingänge und jene, die in den Korridoren der Macht auftauchen, bringen Sie zu den ...

La Cúpula del Plesur

Dentro de la Cúpula del Plesur existen diversos juegos y rompecabezas que han de completarse todos para ganar puntos suficientes para formar su personalidad. Mediante experiencia e inspiración USTED WILL ÉXITARSE. Hay entradas principales que llevan desde mundo de la mente (una desde cada calle), no obstante pueden encontrarse otras pero sólo pueden utilizarse una vez, por lo tanto esté preparado. Estas entradas y las que quedarán obviamente ante usted en los Corridores del Poder dan acceso a los ...

Le Dome du Plesir

À l'intérieur du Dome du Plesir se trouvent divers jeux et puzzles qui doivent être faits pour obtenir suffisamment de points pour former votre personnalité. Avec de l'expérience et de l'inspiration, VOUS RÉUSSIREZ, il y a des entrées principales qui mènent au monde de l'esprit (une dans chaque rue), mais d'autres peuvent être trouvées. Cependant ne peut les utiliser qu'une seule fois, soyez prêts. Ces entrées et celles qui apparaîtront dans les Corridors du Pouvoir donnent accès aux ...



THE GAME PLAY



THE
GAME

PLAY

Das Endzimmer / La Salle du Terminal / Sala de Terminal

Sie müssen die Information verwenden, um die Aufgabe zu beenden - achten Sie auf Ihr Inventar und die Gegenstände auf dem Bild.
TIP - Falls Ihr Inventar nicht vollständig ist, können Sie den Lift verwenden, um zu entkommen.

Vous devez utiliser des informations pour compléter cette tâche - surveillez attentivement votre inventaire et les objets sur l'écran.
UN PETIT CONSEIL - si votre inventaire n'est pas complet, l'ascenseur peut vous aider à échapper.

Usted tiene que usar información para completar esta tarea - preste mucha atención a su inventario y los objetos de la pantalla.
AYUDA - Si su inventario no es completo, el ascensor puede ayudarle a escapar.

Mer der Löcher / Mer de Trous / Mar de Agujeros

Wenden Sie zwischen Zeit und Raum, um auf dem Boden unter Ihnen zu gehen.
TIP - Es steckt mehr dahinter als es den Anschein hat.

Sortez des limites du temps et de l'espace pour atteindre le plancher sur lequel vous vous trouvez.

AVIS - Ne vous fiez pas aux apparences.

Entren y salga del tiempo y del espacio para alcanzar el suelo de debajo de usted.

SUGERENCIA - Aquí hay mas de lo que parece a simple vista.

Kybernetischer Ausbruch / Evasion des Robots / Escape Cybernetic

Für jedes Symbol muß ein Spiel beendet werden (führen Sie das Symbol in den Funken).

TIP - Was Sie tragen, kann Ihre Schmerzen halbieren oder Ihr Vergrüßes vervielfachen!

Un don d'oeil complet peut diminuer ou multiplier votre douleur ou doubler sa place!

AVIS - Ce que vous portez peut diminuer ou multiplier votre douleur ou doubler sa place!
Se debe completar un juego por cada uno de los símbolos (guile el símbolo o a la chapa).
SUGERENCIA - Lo que usted lleva puede disminuir su dolor a la mitad o, doblar su place!

Angriff über Merseyside / Raid sur le Port

Ataque a la Región Portuaria de Merseyside

Verhindern Sie die Zerstörung von Merseyside und dem Schiffshafen durch den Bomber. Sie erhalten eine Frist, um zu überleben oder den Feind zu vernichten (mehrere Treffer an den Flugzeugen).

Empêchez les bombardiers de détruire le port et ses installations. Vous avez un temps limité pour survivre ou obtenir l'ennemi (des multiples sur les avions).

Impida que los bombarderos destruyan la región de Merseyside y sus buques. Usted dispone de un tiempo limitado para sobrevivir o destruir al enemigo (además, múltiples de disparos en los aviones).

Das ZTT-Zimmer / La Salle de ZTT / Sala ZTT

Zerstören Sie die Wand, um in den Kontrollraum zu gelangen und dann das Rätsel zu lösen. Benutzen Sie ZAP, achten Sie jedoch darauf, daß Sie den Kugeln ausweichen. (Um zu siegen, müssen Sie das Rätsel lösen).

TIP - Hier werden Sie viel leicht Deckung brauchen.

Faites tomber le mur pour entrer dans la section de commande et résoudre ensuite le puzzle. Utilisez la puissance de zap, mais n'oubliez pas d'éviter les boules en cours de jeu que vous devez compléter le puzzle pour gagner.

AVIS - Vous aurez peut-être besoin de protection.

Rompa la pared para entrar en la sección de control y luego resuelva el rompecabezas. Use el Poder de Poner Fuera de Combato pero lleve cuidado de evitar las bolas testar muros. (Recuerda que tiene que completar el rompecabezas para ganar).

SUGERENCIA - Usted puede requerir protección aquí.

ARCADE ELEMENTS



THE TERMINAL ROOM

You must use information to complete this task - pay close attention to your inventory and the objects on the screen.

TIP - If your inventory is incomplete the lift may aid your escape.



SEA OF HOLES

Go in and out of time and space to reach the floor beneath you.

HINT - There's more here than meets the eye.



CYBERNETIC BREAKOUT

One game must be completed for each symbol (guide the symbol into the spark).

HINT - What you are carrying could have your pain or double your pleasure!



RAID OVER MERSEYSIDE

Stop the bomber's destroying Merseyside and its shipping. You have a time limit to survive or destroy the enemy (multiple hits on the planes).



THE ZTT ROOM

Break down the wall to enter the control section and then solve the puzzle. Use the Power of Zap to fire but be careful to dodge the bullets. (Remember you must complete the puzzle to win.)

HINT - You may bring protection from the rooms of the Mundane, quite appropriate to cover this task.
TIP - Locate the key which switches pieces on and not off.



THE
GAME

PLAY

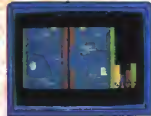
THE
GAME

PLAY



CUPID'S ARROWS

Follow screen instructions and grasp the Halos, they could be of use elsewhere.



TALKING HEADS

This dialogue between World Leaders can get nasty. A counter tells you how many (political) lives you have left. Choose your politics by moving left or right and remember to protect yourself.

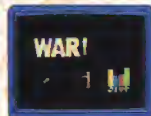


SHOOTING GALLERY

Take pot shots at famous personalities (100% score to complete).

If it turns into a Duck Shoot you may get an extra shot or loose your chance to win.

HINT - Reload to fire (allow the sights to fall to the bottom of the screen).



WAR!

WAR ROOM

Shoot the symbols in this task to gain Pleasure Points. (one game for each symbol).

HINT - Sainly qualities may be of use.



FLOWER POWER

Catch falling flowers.

CONTROL PLAN

Throughout your journey different sets and elements will emerge, the cat for instance has other roles than to drink milk. As you become more familiar with the Pleasure Dome and its interface with the Ordinary World, you will begin to learn the layout of the Game and be able to move quickly from

one element to the next using the Corridors of Power or other methods you will discover. REMEMBER, to develop your personality completely you must finish all the tasks, for only then will the opportunity arise, to re-enter the maze and search for that door, behind which lies the secret of self discovery ... Go for it!

Bogenpfeile / Las Flechas de Cupido / Las Flechas de Cupido

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und ergreifen Sie die Heiligen-scheine, diese könnten später nützlich werden.

Suivés las instrucciones del écran et attrapez les Halos, ils pourront être utiles ailleurs.

Cumpla las instrucciones de la pantalla y atrapa los Halos, pueden ser útiles en otro sitio.

Flower Power / Le Pouvoir des Fleurs / El Poder de las Flores

Fangen Sie fallende Blumen.

Attrapez les fleurs qui tombent.

Agarre las flores que caen.

Talking Heads / La Conferencia au Sommet / Cabezas Parlantes

Dieses Gespräch zwischen den Machthabern der Welt kann böse Folgen haben. Ein Zähler zeigt Ihnen wie viele (politische) Leben Sie übrig haben. Wählen Sie Ihre Politik, indem Sie sich

nach links oder rechts bewegen und achten Sie darauf sich zu schützen.

Cet entretien entre les dirigeants mondiaux peut mal tourner. Un compteur vous dit combien de vies (politiques) il vous reste. Choisissez votre politique en vous déplaçant vers la gauche ou vers la droite et n'oubliez pas de vous protéger.

Este diálogo entre Jefes Políticos Mundiales puede hacerse muy desagradable. Hay un contador que le dice a usted cuántas vidas (políticas) le quedan a usted. Elija su política moviendo ala derecha o a la izquierda y no olvide protegerse.

Schießstand / Stand de Tir / Galeria de Tiro al Blanco

Schießen Sie aufs Gentewohl auf berühmte Persönlichkeiten (100% der Punkte um abzuschließen.) Falls daraus eine 'Entladung' wird, haben Sie vielleicht einen zusätzlichen

Schuß freier oder Sie verlieren Ihre Chance auf einen Sieg.

TIP - Laden Sie nach, um zu feuern (lassen Sie die Ziele auf den Bild-boden fallen).

Essayez votre habileté y le tir avec des célébrités comme cibles (généralité à 100% pour compléter le jeu).

Si los celebridades son reemplazadas por des canards, vous pouvez avoir une autre occasion de tirer ou perdre votre chance de gagner.

AVIS - Rechargez pour tirer (laissez les visuels tomber en bas de l'écran).

Dispare al azar a famosos personajes (debe de completarse un marcador de 100%). Si un tiro se convierte en a tiro al Pato puede usted conseguir un tiro extra o perder su posibilidad de ganar.

SUGERENCIA - Vuelva a cargar para disparar (deje que los blancos caigan al fondo de la pantalla).

Kriegszimmer / Salle de Guerre / Sala de Guerra

Schießen Sie in dieser Aufgabe auf die Symbole, um Pleasurepunkte zu gewinnen (ein Spiel für jedes Symbol).

TIP - Fromme Eigenschaften können von Vorteil sein.

Tirez sur les symboles de cette cible pour obtenir des points de plaisir (un jeu pour chaque symbole).

AVIS - Des qualités de saint peuvent être utiles.

Dispare a los símbolos en estas tareas para ganar Puntos de Placer (un juego por cada símbolo).

SUGERENCIA - Puede que resulte beneficioso comportarse como un santo.

Während ihrer Reise werden verschiedene Gegenstände und Elemente auftauchen, die Katz z.B. trinkt nicht nur Milch, sie hat auch noch andere Rollen. Mit zunehmender Vertrautheit mit dem Pleasuredom und dessen Grenz zur gewöhnlichen Welt, erfahren Sie das Schema des Spieles und Sie werden sich ohne Schwierigkeiten von einem Element zum anderen bewegen können, indem Sie die Korridore der Macht oder andere Methoden, die Sie antreffen werden, verwenden. DENKEN SIE DARAN, um Ihre Persönlichkeit zu vervollständigen müssen Sie alle Aufgaben beenden, nur dann erhalten Sie die Möglichkeit, das Labyrinth wieder zu betreten und nach jener Tür zu suchen, hinter der das Geheimnis der Selbstentdeckung liegt ...

Durant tout votre voyage, différents objets et éléments deviendront évidents, par exemple, le chat a d'autres rôles que celui de boire du lait. A mesure que vous vous familiarisez avec le Dome du Plaisir et ses rapports avec le Monde Ordinaire, vous apprendrez l'agencement du jeu et vous pourrez passer rapidement d'un élément à l'autre grâce aux Corridors du Pouvoir ou d'autres méthodes que vous découvrirez. N'OUBLIEZ PAS que pour développer complètement votre personnalité vous devez finir toutes les tâches car ce n'est qu'ainsi que vous serez donné l'occasion de pénétrer dans le labyrinthe et de chercher la porte dernière laquelle se trouve le secret de la connaissance de soi ... Bon courage!

Durante su viaje se presentarán diferentes objetos y elementos, el gato por ejemplo tiene otras misiones aparte de beber leche. A medida que usted se vaya familiarizando más con la Capela del Placer y su interconexión con el Mundo Usual, comenzará a aprender la disposición general del juego y será capaz de pasar de un elemento a otro sin dificultad. Recuerde que para desarrollar su personalidad completamente, usted tiene que completar hasta el final todas las tareas que se proponen, porque sólo entonces surgirá la oportunidad de volver a entrar en el laberinto y buscar la puerta detrás de la cual está el secreto de descubrirse a sí mismo. Vaya hacia ella!

THE
GAME

PLAY

INVENTARFENSTER/FENÊTRE INVENTAIRE/VENTANILLA DE INVENTARIO

Wenn Sie einen Gegenstand aufzählen, öffnet sich ein INVENTARFENSTER, um Ihnen die Gegenstände zu zeigen, die Sie tragen und einen Gegenstand zu nennen, den Sie gerade aufgehoben haben. Die Nomenclatur beginnt:

Quand vous résumez un objet, votre fenêtre INVENTAIRE s'ouvre pour vous montrer ce que vous portez et vous indique quel objet vous venez de prendre. Le message débute:

Quando eventum obieto, se abrituris ventanilla de INVENTARIO para indicarle lo que está llevando, y le señalará cual objeto acaba de levantar. El mensaje comienza:

YOU NOW HAVE A

KEY

FLOPPY DISK

LAKE JACKET

FISH

PINT OF MILK

BAG OF MONEY

VIDEO

SHIRTSITY PASS

THRIFTY CAP

PAIR OF SOCKS

GUN

YOUR CARRYING

ALL YOU CAN

INVENTARFENSTER/FENÊTRE INVENTAIRE/VENTANILLA DE INVENTARIO

YOU'RE CARRYING

YOUR

THIS/SAY YOU'RE

CARRYING

PUNKFENSTER/FENÊTRE DU SCORE/VENTANILLA DE MARCADOR

FRANKIE GIVE YOU A MOUNTAIN

SCORE PLEASE UNITS

YOU HAVE AMOUNT AND

YOUR (AMOUNT) A REAL

PERSON

FRANKIE SAY

YOU HAVE AMOUNT

YOUR (AMOUNT) AND

YOUR (AMOUNT) A REAL

PERSON

VERSCHIEDENE TEXTFENSTER/FENÊTRES TEXTES DIVERS/VENTANILLAS DE TEXTO MIXTO

PLACE FLOPPY

DISC IN DRIVE

BOOTS FROM FLOPPY

READ ERROR

DISC

CORRUPTED

SECURITY

CLEARANCE

REQUIRED

SCORE

(AMOUNT)

HITS AND WIN

A RACE

LOAD

YOU'RE FILLED

THE CATS

BOWL WITH

MILK

Sie haben jetzt ein Inventar

Parapluie

Schlüssel

Diskette

Kugelweste

Fisch

Flasche Milch

Geldsack

Video

Schweißhemd

Strapazier Kappen

Paar Socken

Gewehr

Sie tragen sowieso alles

mit

Sie tragen nichts

Hier ist das was Sie

tragen

Vous avez à présent un

pluie de pluie

clé

disquette

pluie d'averse

poisson

demi litre de lait

sac d'argent

vidéo

maillot à perses de sécurité

chapeau qui a fait

paire de chaussettes

tous

Vous portez tout ce que

vous portez

Vous ne portez rien

Voici ce que vous portez

Esto es lo que usted lleva

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted tiene ahora un

pluie de pluie

clé

disquette

pluie d'averse

poisson

demi litre de lait

sac d'argent

vidéo

maillot à perses de sécurité

chapeau qui a fait

paire de chaussettes

tous

Vous portez tout ce que

vous portez

Vous ne portez rien

Voici ce que vous portez

Esto es lo que usted lleva

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted tiene ahora un

pluie de pluie

clé

disquette

pluie d'averse

poisson

demi litre de lait

sac d'argent

vidéo

maillot à perses de sécurité

chapeau qui a fait

paire de chaussettes

tous

Vous portez tout ce que

vous portez

Vous ne portez rien

Voici ce que vous portez

Esto es lo que usted lleva

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

usted

MYSTERIÖSER MORD/MEURTRE A SUSPENSE/ASESINATO MISTERIOSO

A MURDER HAS BEEN

COMMITTED

VICTIM'S NAME

IS DEAD

WHO'DUNNIT?

FIND THE CLUES

AND RETURN

HERE TO NAME

THE KILLER

CLUES

THE KILLER IS

AGED 30 40

THE KILLER HAS

A LONDON

ACCENT

THE KILLER IS

AN ATHEIST

THE KILLER

DISLIKES MUSIC

THE KILLER HAS

NO CAR

THE KILLER IS A

SOCIALIST

THE KILLER IS

AN EARLY RISER

THE KILLER IS A

FILM BUFF

THE KILLER IS A

KEEN

GARDENER

THE KILLER IS A

TALFAN

THE KILLER

LIKES TO

GAMBLE

THE KILLER HAS

NO CHILDREN

THE KILLER IS A

VEGETARIAN

THE KILLER

LIKES RED WINE

THE KILLER IS A

LOCAL WIT

Ein Mord wurde verübt. (Name des Opfers)

ist tot. Wer war es?

Un meurtre a été commis. (Nom de la

victime) est mort. Qui est coupable?

Se ha cometido un asesinato. (Nombre de la

victim) ha muerto. ¿Quién es el asesino?

Finden Sie die Hinweise und die Tatorte

suchen, welche ein drehender Mord

verübt wurde. (Name des Opfers)

Recherchez les indices et les lieux

où se sont déroulés les événements

pour découvrir l'assassin.

Encuentra las pistas y los lugares

donde se dio a conocer el crimen

para descubrir al asesino

Finden Sie die Hinweise und die Tatorte

suchen, welche ein drehender Mord

verübt wurde. (Name des Opfers)

Recherchez les indices et les lieux



RELEASES

ACHTEN SIE

auf diese "Knüller" in Ihrem Softwaregeschäft – dies ist nur die Spitze von den führenden All-Action-Computerspielen.

PINGPONG



Wie AR KUNG-FU



NE PAS MANQUER....

demandez des jeux sensationnels à notre distributeur local de logiciels – ils vous présenteront ce qui se fait de mieux en ce domaine et ils sont produits par les grands noms des jeux informatiques d'action.

MANTENGASE A LA ESPERA DE LA APARICION

de los siguientes juegos "Estupendos Blockbusters" que pronto podrá ver en su distribuidor de programas de juegos de computador – son solo los mejores entre los grandes nombres de juegos de computador llenos de acción y aventuras.

WORLD SERIES BASKETBALL



WORLD SERIES BASEBALL



HYPERALLY



RELEASES